

ABSTRAK

Pada Tugas Akhir ini telah dilakukan eksplorasi gameplay dan menyusun anatomi game Clash Of Clans. Eksplorasi terhadap game Clash Of Clans dilakukan untuk dapat mengetahui dan memahami selak-beluk game tersebut, serta menganalisis penyusunan anatomi game Clash Of Clans serta kita dapat menjelaskan serta menggambarkan anatomi dari Game Clash Of Clans.

Pada game Clash Of Clans dianalisis juga penerapan teaching the player, teaching the player pada game Clash Of Clans dilakukan dengan cara onboarding, cara ini dapat memudahkan player dalam memahami maksud dari permainan ini. Bahkan kita akan mengetahui progress misi kita dengan melihat onboarding ini, pada setiap level player diberikan kebebasan mengeksekusikan apapun diluar misi yang di tentukan. Dengan kata lain penerapan Teaching The Player pada game Clash Of Clans, memahami apa saja yang dibutuhkan untuk membangun dan mempertahankan kerajaan, dan bagaimana cara mendapatkan uang.

Hasil dari uji coba untuk peningkatan level dilakukan secara berbeda tiap levelnya, dan terbukti adanya perbedaan dari jumlah koin. Namun disini juga terbukti walaupun penerapan pada setiap level berbeda, player akan tetap mendapat misi – misi berikutnya yang bersifat Endless Game.

Kata kunci: Game, Gameplay, Game Mechanic, Endless Game, Game Balance, Teaching The Player, Clash Of Clans.

ABSTRACT

In this final project has been done exploration of gameplay and arrange anatomy game Clash Of Clans. Exploration of the Clash Of Clans game is done to be able to mngetahui and understand the intricacy of the game, and analyze the preparation of Clash Of Clans game anatomy and we can explain and describe the anatomy of Clash Of Clans Game.

In the Clash Of Clans game is also analyzed the application of teaching the player, teaching the player in Clash Of Clans game done by onboarding, this way can facilitate the player in understanding the intent of this game. In fact we will know the progress of our mission by looking at this onboarding, at each player level given the freedom to execute anything outside the mission in the set. In other words the application of Teaching The Player in the Clash Of Clans game, understand what it takes to build and maintain the kingdom, and how to earn money.

The results of trials for level increase are performed differently by level, and there is evidence of differences in the number of coins. But here is also proven although the application at each level is different, the player will still get the mission - the next mission is Endless Game.

Keywords: Game, Gameplay, Game Mechanic, Endless Game, Game Balance, Taeching The Player, Clash Of Clans.

KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “Penyusunan Anatomi dan Analisis Teaching Player pada game Clash Of Clans”

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1, di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan.

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan tugas akhir ini.
2. Ibu Dr. Ririn Dwi Agustin, S.T, M.T dan Bapak Handoko Supono,ST.,MT., selaku pembimbing tugas akhir atas ketersediaannya baik waktu, pikiran maupun tenaga dan memberikan arahan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini
3. Seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
4. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.
5. Kepada Lika Nurmaliah yang selalu memberikan semangat, dukungan serta motivasi untuk pengerjaan laporan tugas akhir.
6. Seluruh rekan-rekan KBS yang telah membantu juga mendukung penulis dalam pengerjaan laporan tugas akhir

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, 25 Juli 2017

Agung Nugraha